

Сценарий квест-игры «Школа номер 4 за здоровый образ жизни!»

по профилактике употребления ПАВ

Авторы: Ломовицкая Т.В, Мурашова А.С., Шенчукова И.А,

Педагоги-психологи МАОУ СОШ 4 им. И.С. Черных

- **Цель:**
 - Профилактика аддиктивных форм поведения через интерактивную форму игры-квест

- **Задачи:**
 - Заложить основы осознанного противодействия первым случаям употребления ПАВ;
 - Формировать у учащихся мотивации на ведение здорового образа жизни, воспитывать ответственность за свое здоровье, жизнь и здоровье своих близких.
 - Содействовать развитию коммуникативных качеств личности школьника.
 - Формировать умения работать как индивидуально, так и в группе-предотвратить проявление негативных явлений: алкоголизма, курения, агрессивного поведения, злоупотребления психоактивными веществами.

План квеста:

Организационный момент – 5 минут

Вводная часть – 5 минут

Основная часть – 40 минут

Рефлексия – 10 минут

Продолжительность: 60 минут

Структура

1.Задание «Начало. Погружение»

2.Задание «Внимание. Опасно!»

3.Задание «Цветок»

4.Задание «Зависимость»

5.Задание «Болото»

Оборудование и материалы:

-компьютер, проектор, экран, презентация к уроку, памятки «Профилактика ПАВ», пазлы, ребусы, 2 ватмана, тематические картинки, маршрутные листы, клей, стикеры, газеты, маркеры, бантики

- используются для проведения заданий Фильмы Общественной Организации «Общее дело» и видеоролики, размещённые в ВК паблике «Психологическая служба МАОУ СОШ 4» в разделе *Серия видеоматериалов по профилактике потребления психоактивных веществ среди детей и подростков*

<https://vk.com/public174210502>

Количество участников: 15-30 участников

Форма одежды: комфортная

Место проведения: зал, кабинет

Целевая аудитория: обучающиеся 8-11 классов

Ход работы:

Все этапы (пункты) игры-квеста объединены одной общей темой.

Участникам предлагается игровая ситуация, в рамках которой происходит основное действие.

В качестве итога игры-квеста выступает логотип-пазл, собранный из деталей, полученных в ходе игры. Данный логотип является символом того, что человек сам является активным строителем своей жизни и только он ответственен за её итоги.



Маршрутный лист

Станция	Количество пазлов
«Начало. Погружение»	1-7
«Внимание. Опасно!»	1-2
«Цветок»	1-2
«Зависимость»	1-2
«Болото»	1-2

Организационный момент:

В квесте участвуют две команды. Разделение на команды путем жеребьевки.

Квест начинается с вводной беседы, в ходе которой раздаются маршрутные листы.

- Кто знает, что такое квест?


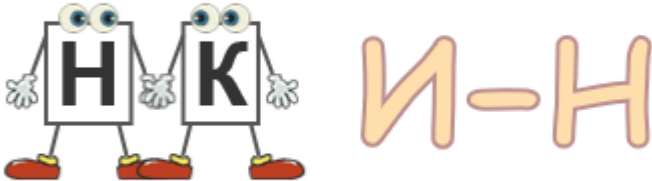

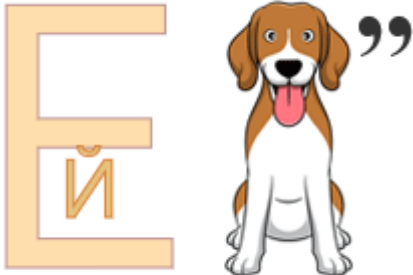
- *Это приключенческая игра, в которой главные герои, следующие по маршруту и в процессе игры, решают головоломки и задачи, за которые получают ключи, баллы или другие элементы для финала*






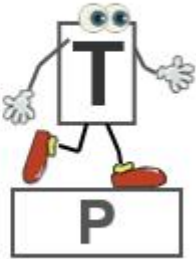
Участникам излагаются правила, по которым осуществляется игровое взаимодействие. Для того, чтобы дойти до финала квеста, участникам необходимо собрать элементы пазла, полученные за каждый пройденный пункт

1 Начало. На партах у каждой команды лежат листки с ребусами

Фрагмент фильма Общественной организации «Общее дело» «Скрытые вопросы»
Психоактивное вещество – любое вещество, которое при введении в организм человека может изменять восприятие, настроение, способность к познанию, поведение и двигательные функции.

Какие психоактивные вещества тут зашифрованы? → разгадываем ребусы (зашифрованы не только «вредные» слова, но и «полезные»)

	Табак
	Никотин
	Безопасность
	Вейп

 	Здоровье
  <p data-bbox="534 817 625 851">3 = Т</p>	Сигарета
 	Спорт

Ответ: К психоактивным веществам относятся табак, никотин, вейп

Каждый угаданный ребус-1 деталь пазла

Пока идет подготовка ко второму этапу, организатор ведет беседу в которой рассказывает о ПАВ.

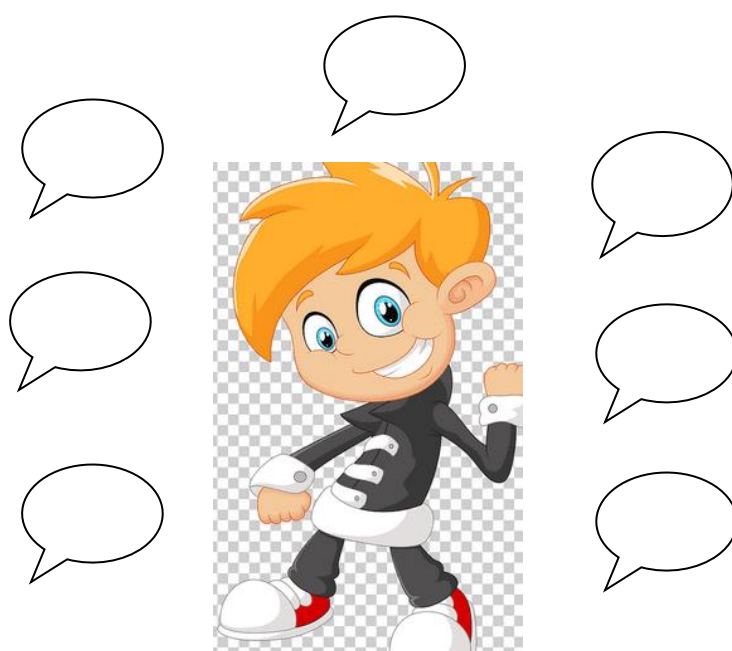
2. «Внимание! Опасно!» ПАВ-последствия

На столе лежит листы бумаги, на ней фигурка ребенка

- Давайте теперь ответим на вопрос, насколько опасно употребление этих веществ? Напишите рядом с ребенком возможные последствия употребления ПАВ

Каждой команде даётся одна из карточек с названиями: «никотин» и «вейпы».

Рядом лежат подсказки-карточки. Обсуждение результаты.



Подсказки:

Никотин	Вейпы
частые инфекционные заболевания	снижение умственной активности
появление кашля	частые перепады настроения
разрушение зубов	воспаления и повреждения бронхов и легочной ткани.
нарушение обмена веществ	аллергические заболевания
быстрая утомляемость	развитие раковых заболеваний.
раздражительность	депрессия

**Команда, написавшая больше – 2 детали эмблемы, 2 команда – 1
Фрагмент фильма «Тайна едкого дыма»**

3.Этап «Цветок»

На ваших столах лежат детали (лепестки и сердцевинки), вам нужно собрать из них цветок:

«Я Никогда не буду» -собираем запреты

«Я Всегда буду...» -собираем безопасные правила

(команда, собравшая первой – 2 детали эмблемы, 2 команда – 1)

Подсказки

Я никогда не буду	Я всегда буду...
Делать опасные для здоровья и жизни вещи	Заботиться о своем здоровье
Открывать подозрительные сообщения	Рассказывать родителям о проблемах
Принимать предложения от подозрительных людей	Заниматься спортом
Общаться в сети с незнакомыми людьми	Покидать нехорошие веб-сайты
Не буду курить	Предупреждать своих друзей об опасности курения

4. Ролевая игра «Зависимость»

Приглашаются к участию 2 подростка. Один из них, по условиям игры, ведёт здоровый образ жизни, второй – употребляет ПАВ (к его руке привязан ремешок). Участники игры за 2 мин. должны завязать как можно больше бантиков. Ведущий в это время дергает зависимого от ПАВ за ремешок, мешая выполнять задание.

Обсуждение результатов игры, вывод.

Команда, завязавшая больше узелков-2 детали, вторая-1 деталь пазла

Пока идет подготовка к следующему этапу, включается фильм про зависимость во всех ее проявлениях

5.Задание Болото «Социальная поддержка»

По дороге командам встречается препятствие: огромное болото, которое необходимо пройти. Перейти можно с завязанными глазами, по газетам и подсказкам друзей.

Команда, быстрее закончившая испытание -2 детали, вторая-1 деталь пазла

Рефлексия:

Зачем люди употребляют ПАВ, хотя знают, что это вредно? И кто может им помочь? Мозговой штурм. Участники садятся в круг для подведения итогов и высказывают свое мнение, что понравилось, для чего был проделан этот сложный путь.

6. Финал. Закрепление полученных знаний.

После прохождения всех пунктов участники проходят к столу и начинают собирать эмблему из элементов, собранных после прохождения каждого этапа. Прохождение квеста можно считать оконченным.

Вывод: Интерактивная форма проведения данной квест-игры очень успешна в работе с подростками. В этой игре участники имеют возможность применить накопленный опыт в ситуациях выбора, а также научиться другим формам эффективного взаимодействия.